



①9 BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENTAMT

①2 Offenlegungsschrift
①0 DE 43 31 257 A 1

⑤1 Int. Cl.⁶:
G 07 F 17/34
G 07 C 15/00

②1 Aktenzeichen: P 43 31 257.8
②2 Anmeldetag: 15. 9. 93
④3 Offenlegungstag: 28. 1. 95

DE 43 31 257 A 1

③0 Innere Priorität: ③2 ③3 ③1
23.07.93 DE 43 24 806.3

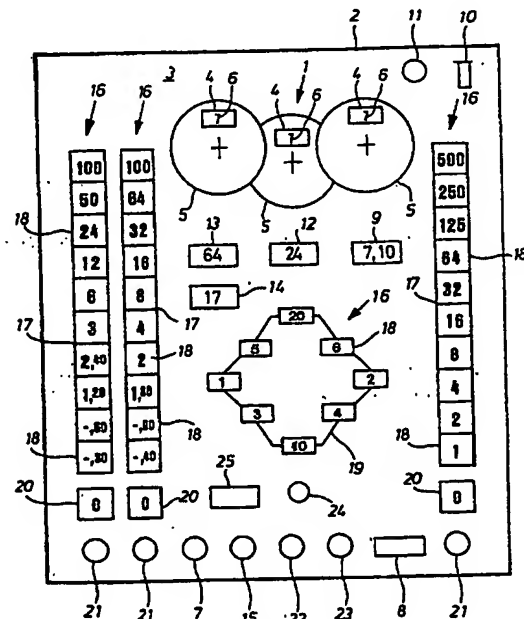
⑦1 Anmelder:
NSM AG, 55411 Bingen, DE

⑦4 Vertreter:
Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 55411 Bingen

⑦2 Erfinder:
Schulze, Ullrich, 65191 Wiesbaden, DE

⑤4 Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät

⑤7 Ein geldbetätigtes Unterhaltungsgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung (1), die auf Umlaufkörpern (5) hinter zugehörigen Ablesefenstern (4) eine über Gewinn oder Verlust entscheidende, von einem Zufallsgenerator einer rechnergesteuerten Steuereinheit bestimmte Symbolkombination anzeigt, weist mindestens zwei, jeweils aus mehreren gewinnindividuellen beleuchtbaren Anzeigeelementen (18) bestehende Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) auf, in denen ein in der Symbol-Spieleinrichtung (1) erreichter Gewinn ausspielbar ist. Um dem Spieler die Möglichkeit zu geben, frei zu wählen, in welcher der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) er einen in der Symbol-Spieleinrichtung (1) erreichten Gewinn ausspielen will, ist der in der Symbol-Spieleinrichtung (1) erzielte Gewinn tastengesteuert wahlweise in eine der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) übertragbar.



DE 43 31 257 A 1

Beschreibung

Die Erfindung bezieht sich auf ein geldbetätigtes Unterhaltungsgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf Umlaufkörpern hinter zugehörigen Ablesefenstern eine über Gewinn oder Verlust entscheidende, von einem Zufallsgenerator einer rechnergesteuerten Steuereinheit bestimmte Symbolkombination anzeigt, und mit mindestens zwei jeweils aus mehreren gewinnindividuellen beleuchtbaren Anzeigeelementen bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, in denen ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichter Gewinn ausspielbar ist.

Mit einer Symbol-Spieleinrichtung versehene Unterhaltungsgeräte besitzen in der Regel drei Umlaufkörper, die als Walzen, Scheiben, Klappkarten-Karusselle oder dergleichen ausgebildet sein können. Auf der von außen durch Ablesefenster einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Symbole. Die Umlaufkörper werden zufallsgesteuert stillgesetzt und nach dem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, entscheidet die in den Ablesefenstern angezeigte Symbolkombination über Gewinn oder Verlust. Selbstverständlich können anstelle der Umlaufkörper auch mit Symbolen belegte Lichtfelder zur Anwendung kommen, denen jeweils ein umlaufender Lichtpunkt zugeordnet ist.

Um bei diesen Unterhaltungsgeräten den Spieler zur Benutzung des Gerätes anzuregen und ihm während der Spieldauer eine Unterhaltung zu bieten, wurden schon die verschiedensten Maßnahmen getroffen. So ist es beispielsweise üblich, auf bestimmte Spielergebnisse hin anstelle von oder zusätzlich zu einem definierten Gewinn eine bestimmte Anzahl von Sonderspielen zu gewähren, bei denen ein Gewinnschlüssel mit erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt. Diese Gewinnchance kommt dadurch zustande, daß jede erzielte Gewinn-Symbolkombination auf den Höchstgewinn erhöht wird. Die Anzahl der gewährten Sonderspiele wird in eine Sonderspiele-Anzeige übertragen und nachfolgend wird die Sonderspiele-Anzeige entsprechend der Zahl der abgelaufenen Sonderspiele zurückgesetzt.

Des weiteren ist es bekannt, an dem Unterhaltungsgerät Tasten anzuordnen, und den Spieler durch Signale zur Betätigung dieser Tasten aufzufordern, durch die in der Regel der Lauf der einzelnen Umlaufkörper beeinflußt wird, indem beispielsweise durch Betätigung einer Taste ein Umlaufkörper gestartet werden kann, bevor er rechnergesteuert betätigt wird. Es ist auch möglich, Stopptasten anzuordnen, um in Abhängigkeit von dem Willen des Spielers den Lauf der Umlaufkörper vorzeitig zu unterbrechen und somit einen scheinbaren Einfluß auf die beim Stillsetzen der Umlaufkörper sich einstellende Symbolkombination zu nehmen.

Weiterhin weisen bekannte Spielgeräte häufig eine als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausgebildete Risiko-Spieleinrichtung auf, die bei einem bereits erzielten Gewinn tasten- oder rechnergesteuert in Betätigung versetzt werden kann. Dabei wird auf einer Risikoleiter, die auf beleuchtbaren Anzeigeelementen verschiedene Gewinnwerte anzeigt, der bereits erzielte Gewinn und der erzielbare Gewinn optisch hervorgehoben. Über einen in dem Spielgerät vorhandenen Zufallsgenerator wird entschieden, ob der bereits erzielte Gewinn verlorengeht oder erhöht wird. Bei Erhöhung des Gewinnes wird dieser wieder als erzielter Gewinn angezeigt und auch der nun erzielbare Gewinn wird wieder optisch hervorgehoben. Entscheidet der Zufallsgenerator, daß der Gewinn verlorengeht, so leuchtet ein der Risikoleiter zuge-

ordnetes Totalverlust-Anzeigefeld auf und ein neues Spiel kann beginnen. Bei der Durchführung eines Risiko-Spiels erfolgt also immer eine Entscheidung über Erhöhung oder Totalverlust des eingesetzten Gewinnes.

Schließlich ist es bei Unterhaltungsgeräten bekannt, den in der Symbol-Spieleinrichtung erzielten Gewinn mittels einer als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausgebildeten Ausspieleinrichtung, bei der mit unterschiedlichen Gewinnen belegte Anzeigeelemente zufallsgesteuert aufleuchten und schließlich ein den erreichten Gewinn darstellendes Anzeigeelement erleuchtet bleibt, zu erhöhen oder zu erniedrigen. Hierbei ist jedoch kein Totalverlust des eingesetzten Gewinns möglich.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, bei einem Unterhaltungsgerät der eingangs genannten Art den Ablauf des Spielgeschehens interessanter zu gestalten und damit dem Spieler eine weitergehende Unterhaltung und sonach einen größeren Anreiz zum Spiel zu bieten, indem das Spielgeschehen abwechslungsreicher gestaltet wird und dem Spieler wählbare Gewinnmöglichkeiten geboten werden.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß dadurch gelöst, daß der in der Symbol-Spieleinrichtung erzielte Gewinn tastengesteuert wahlweise in eine der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen übertragbar ist.

Durch diese Maßnahme ist das Spielgeschehen weit aus abwechslungsreicher geworden, da dem Spieler im gleichen Spiel nach dem Erreichen eines Gewinns in der Symbol-Spieleinrichtung die Möglichkeit geboten wird, selbst durch Betätigung einer Taste zu entscheiden, in welcher der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen der erreichte Gewinn ausgespielt werden soll. Sonach kann der Spieler frei entscheiden, in welcher der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, die nach seiner Ansicht die interessanteste Gewinnerhöhungsaussicht bietet, der bereits erreichte Gewinn ausgespielt wird. Durch die dadurch innerhalb eines Spiels gegebenen ablaufenden Folgeereignisse wird die Spannung des Spielers ständig gesteigert, wodurch auch der Spielanreiz erhöht wird. Darüber hinaus ergibt die tastengesteuerte Auswahl einer bestimmten Zusatzgewinn-Spieleinrichtung eine größere Variationsbreite der Gewinnmöglichkeiten, die den Unterhaltungswert für den Spieler fördert.

Eine vorteilhafte Ausgestaltung des Unterhaltungsgerätes besteht darin, daß bei erfolgreicher Ausspielung des in der Symbol-Spieleinrichtung erreichten Gewinns in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen der in dieser erreichte Gewinn tastengesteuert in eine andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung übertragbar ist. Dadurch kann der Spieler den in einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erreichten Gewinn durch Betätigung einer Taste in eine andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung übertragen und in dieser dann ausspielen, was den Unterhaltungswert für den Spieler weiter erhöht.

Zur weiteren Erhöhung des Unterhaltungswertes ist nach einer vorteilhaften Weiterbildung der Erfindung nach der Übertragung eines Gewinns aus einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung in eine andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung und anschließender erfolgreicher Ausspielung der erzielte Gewinn wieder tastengesteuert in eine weitere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung übertragbar. Dadurch wird dem Spieler die Möglichkeit geboten, bei erfolgreicher Ausspielung in den einzelnen Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen per Tastensteuerung von einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung zur anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung zu springen.

Bei einer weiteren attraktiven Ausgestaltung des Unterhaltungsgerätes bleiben bevorzugt die aufgrund der

Ausspielung in den Zusatz-Spieleinrichtungen mit Erfolg erreichten, beleuchteten Anzeigeelemente erhalten, wobei das sich daraus ergebende Bild entsprechend einem vorgegebenen Gewinnplan auswertbar ist. Auf diese Weise kann der Spieler Spielstrategien entwickeln, um zu einem von ihm gewünschten Bild zu kommen, dem ein bestimmter Gewinn zugeordnet ist.

Damit der Spieler das in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen durch beleuchtete Anzeigeelemente erreichte Bild nach seiner freien Wahl annehmen kann oder nicht, ist nach einer vorteilhaften Weiterbildung der Erfindung das in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen entstehende Bild aus beleuchteten Anzeigeelementen jederzeit unter Beendigung der Ausspielung durch Betätigung einer zugeordneten Taste annehmbar. Sonach kann der Spieler selbst entscheiden, ob er einen kleineren Gewinn annimmt oder mit der Chance auf einen größeren Gewinn weiterspielt.

Bei einer weiteren vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung umfaßt der den durch beleuchtete Anzeigeelemente entstandenen Bildern der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen zugeordnete Gewinnplan Geld-, Sonderspiele-, Punkte-, Freispiel-, Umlaufkörper-Freilauf-, Spielzeit, Spieleinsatz-Gewinne oder dergleichen. Hierdurch kann dem Spieler eine große Variationsbreite unterschiedlicher Gewinne angeboten werden.

Damit dem Spieler weiterhin eine große Variationsbreite unterschiedlicher Gewinnarten angeboten werden kann, sind bei einer vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung die Anzeigeelemente der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen mit Geld-, Sonderspiele-, Punkte- und/oder Freispielgewinnen belegt. Alternativ hierzu ist es auch möglich, die Anzeigeelemente jeder Zusatzgewinn-Spieleinrichtung nur mit Geld-, Sonderspielen, Punkte- oder Freispielgewinnen zu belegen.

Zur weiteren Steigerung des Unterhaltungswertes ist mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung eine bei Einsatz eines bereits erzielten Gewinns diesen bei Verlustgefahr erhöhende Risiko-Spieleinrichtung mit mehreren, eine Anzeigeleiter bildenden gewinnindividuellen Anzeigeelementen, einem Totalverlust-Anzeigeelement und einer Risikotaste. In einer solchen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung kann also der erreichte Gewinn bei Risiko eines Verlustes erhöht werden. Hierbei erfolgt zweckmäßigerweise die Ausspielung in der Risiko-Spieleinrichtung nacheinander von Stufe zu Stufe, wobei die erreichten, beleuchtet bleibenden Anzeigeelemente eine Lichtsäule bilden, deren Höhe nach einem vorgegebenen Gewinnplan auswertbar ist. Bei zwei nebeneinanderliegenden Risiko-Spieleinrichtungen findet bevorzugt die Ausspielung zwischen zwei gegenüberliegenden Anzeigeelementen der Anzeigeleitern statt.

Bei einer weiteren bevorzugten Ausgestaltung des Unterhaltungsgerätes umfaßt mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ein Ausspieltableau aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen. In einer derartigen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ist der eingesezte Gewinn bei Risiko eines niederwertigen Gewinns erhöhbar.

Zwecks weiterer interessanter Gestaltung des Ablaufs des Spielgeschehens sind bei einer vorteilhaften Ausgestaltung des Unterhaltungsgerätes mindestens zwei Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen als parallel geschaltete, gleichzeitig in Tätigkeit setzbare Risiko-Spieleinrichtungen mit übereinstimmenden gewinnindividuellen Anzeigeelementen ausgebildet, wobei in der einen Risiko-Spieleinrichtung das eigentliche Risikospiel abläuft und die andere Risiko-Spieleinrichtung eine Anzei-

gefunktion übernimmt, bei der das erreichte Anzeigeelement beleuchtet stehenbleibt. Zweckmäßigerweise wird hierbei tastengesteuert oder rechnergesteuert bestimmt, in welcher der beiden identischen Risiko-Spieleinrichtungen das tatsächliche Risikospiel stattfindet.

Um dem Spieler eine weitere Abwechslung im Verlauf des Spielgeschehens zu bieten, kann bevorzugt während des Betriebs der beiden identischen Risiko-Spieleinrichtungen jederzeit tastengesteuert das eigentliche Risikospiel von der einen in die andere Risiko-Spieleinrichtung gewechselt werden.

Damit der Spieler die Möglichkeit erhält, zu erfahren, wie das letzte Risikospiel verlaufen ist, bleibt nach einer Ausgestaltung der Erfindung der Weg des zuletzt durchgeführten Risikospiels in der Steuereinheit gespeichert und ist in der Folgezeit tastengesteuert abrufbar. Zweckmäßigerweise erfolgt die Anzeige des zuletzt durchgeführten Risikospiels durch gleichzeitige Betätigung der den Risiko-Spieleinrichtungen zugeordneten Risikotasten.

Damit dem Spieler zur Kenntnis gebracht werden kann, wie ein beendetes Risikospiel gegebenenfalls weitergelaufen wäre, ist bei einer Weiterbildung des Erfindungsgegenstandes nach Beendigung des Risikospiels tastengesteuert der möglicherweise weitergelaufene Weg des Risikospiels in den Risiko-Spieleinrichtungen darstellbar.

Eine attraktive Ausgestaltung der Risiko-Spieleinrichtungen des Unterhaltungsgerätes nach der Erfindung besteht darin, daß die Anzeigeelemente der beiden identischen Risiko-Spieleinrichtungen ineinander verschachtelt sind.

Der der Erfindung zugrundeliegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand zweier Ausführungsbeispiele, die in der Zeichnung dargestellt sind, näher erläutert. Es zeigt

Fig. 1 eine schematische Darstellung der Vorderansicht eines Unterhaltungsgerätes nach der Erfindung und

Fig. 2 eine alternative Ausführung des Unterhaltungsgerätes nach Fig. 1.

Das die Symbol-Spieleinrichtung 1 aufnehmende Gehäuse 2 des geldbetätigten, mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit versehenen Spielgerätes mit Gewinnmöglichkeit weist auf seiner Frontscheibe 3 Ablesefenster 4 auf, hinter denen drei nebeneinander angeordnete, scheibenförmig ausgebildete Umlaufkörper 5 der Symbol-Spieleinrichtung 1 vorgesehen sind. Die Umlaufkörper 5 werden nach dem Inlaufsetzen zu Spielbeginn während oder zum Ende des Spiels von einem Zufallsgenerator der Steuereinheit zum Stillstand gebracht. In einer Mehrzahl möglicher Rastpositionen werden die Umlaufkörper 5 zum Stillstand gebracht. Den Rastpositionen sind auf dem Umfang der Umlaufkörper 5 Symbole 6 zugeordnet, die der Anzeige des Spielergebnisses in den Ablesefenstern 4 dienen. Aus den angezeigten Symbolen 6 kann der Spieler das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob sich ein Gewinn nach einem auf der Frontscheibe 3 erläuterten Gewinnplan aus einer Kombination der angezeigten Symbole 6 ergeben hat.

Im unteren Bereich des Unterhaltungsgerätes befindet sich eine Multifunktionstaste 7, mit der die in der Symbol-Spieleinrichtung 1 angezeigten Symbole 6 gehalten bzw. nachgestartet werden können. Im Falle eines Gewinns kann eine Gewinnausschüttung in bar, d. h. durch Münzauswurf in eine Ausgabeschale 8 oder durch Aufaddieren in einer Guthabenanzeige 9 erfolgen, wo-

bei das Guthaben durch Betätigung einer neben einem Münzeinwurfsschlitz 10 einer nicht näher dargestellten Münzverarbeitungsanlage liegenden Rückgabetaste 11 in die Ausgabeschale 8 abrufbar ist. Ein positives Spielergebnis kann auch darin bestehen, daß anstelle von 5 oder zusätzlich zu einem definierten Geldgewinn eine Anzahl von Sonderspielen gewährt wird, bei denen ein Gewinnschlüssel mit erhöhter Gewinnchance zur Anwendung kommt. Die Anzahl der Sonderspiele wird in einer Sonderspiele-Anzeige 12 dargestellt. Weiterhin 10 kann ein positives Spielergebnis in dem Erhalt einer bestimmten Anzahl von Punkten bestehen, die in der Punkte-Anzeige 13 dargestellt werden. Schließlich kann ein Gewinn auch in der Gewährung von Freispielen liegen, deren Anzahl in der Freispiele-Anzeige 14 dargestellt wird.

Der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erzielte Gewinn kann durch Betätigung einer Taste 15, gegebenenfalls bei entsprechender Umwidmung des Gewinns durch die Steuereinheit, d. h. zum Beispiel ein Geldgewinn wird in eine entsprechende Anzahl an Sonderspielen 20 umgewandelt, als Einsatz in eine der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 übertragen werden, in denen der Gewinn ausspielbar ist. Die rechte und die beiden links auf der Frontscheibe 3 angeordneten Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 sind jeweils als Risiko-Spieleinrichtung 17 mit beleuchteten Anzeigeelementen 18 und die im unteren Bereich in der Mitte der Frontscheibe 3 angeordnete Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 16 ist als reine Ausspielrichtung 19 mit beleuchteten Anzeigeelementen 18 ausgebildet. Die Anzeigeelemente 18 der beiden linken Risiko-Spieleinrichtungen 17 sind jeweils unterschiedlich im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit den Anzahlen der Sonderspielgewinne belegt, während die Anzeigeelemente 18 der rechten Risiko-Spieleinrichtung 17 in steigender Reihenfolge mit Punktegewinnen belegt sind. Das Riskieren eines in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erhaltenen Gewinns, der durch Betätigung der Taste 15 in eine beliebige der Risiko-Spieleinrichtungen 17 übertragen wurde geschieht dadurch, daß das nächsthöhere Anzeigeelement 18 in Bezug auf das beleuchtete, den Gewinn anzeigende Anzeigefeld 18 im Wechsel mit einem der betreffenden Risiko-Spieleinrichtung 17 zugeordneten Totalverlust-Anzeigeelement 20 mit der Beschriftung "0" blinkt. Bei Betätigung einer entsprechenden Risikotaste 21 wird entweder der nächsthöhere Gewinn erzielt oder der eingesetzte Gewinn verloren. Dieser Vorgang kann bis zur Erreichung des Höchstgewinnes an Sonderspielen bzw. an Punkten fortgesetzt werden. Die Sonderspiel-Gewinne werden in der Sonderspiele-Anzeige 12, die Punkte-Gewinne in der Punkte-Anzeige 13 und die Geldgewinne in der Guthaben-Anzeige 9 aufaddiert.

Weiterhin kann der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erzielte Gewinn wahlweise durch Betätigung der Taste 15 in die Ausspielrichtung 19, deren Anzeigeelemente 18 mit unterschiedlichen Anzahlen an Freispielen belegt sind, übertragen werden. Ist beispielsweise der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 erzielte Gewinn ein Geldgewinn, dann wird dieser Geldgewinn durch die Steuereinheit in einen Freispiele-Gewinn entsprechender Höhe umgewandelt und das zugehörige Anzeigeelement 18 der Ausspielrichtung 19 erleuchtet. Bei der sich daran anschließenden Ausspielung leuchten die Anzeigeelemente 18 zufallsgesteuert auf, und ein Anzeigeelement 18 bleibt schließlich erleuchtet stehen, das die erreichte Anzahl an Freispielen anzeigt.

Jeder in einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 16 erreichte Gewinn kann durch Betätigung einer Taste 22 unter entsprechender Umwandlung durch die Steuereinrichtung in eine beliebige andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 16 übertragen und in dieser weiter ausgespielt werden. Wird in dieser Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 16 bei der Ausspielung ein Gewinn erzielt, dann kann dieser Gewinn wiederum unter entsprechender Umwandlung in eine andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung übertragen und in dieser ausgespielt werden. Durch Betätigung einer weiteren Taste 23 kann der Spieler den Vorgang der Ausspielung in jeder Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 16 jederzeit beenden und den erreichten Gewinn annehmen. Im übrigen können die Tasten 15, 22 und 23 auch zu einer Multifunktions Taste 15 zusammengefaßt sein.

Ein besonderer Spielanreiz entsteht, wenn die in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 mit Erfolg erreichten Anzeigeelemente 18 über mehrere Spiele hinaus beleuchtet bleiben und das daraus resultierende Bild entsprechend einem auf der Frontscheibe 3 erläuterten Gewinnplan auswertbar ist, d. h. ob bei einem bestimmten Bild, das sowohl aus beleuchteten Anzeigeelementen 18 einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung 16 als auch aus beleuchteten Anzeigeelementen 18 mehrerer Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 zusammengesetzt sein kann, ein Gewinn gegeben wird oder nicht. Der Gewinn kann hierbei ein Geld-, Sonderspiel-, Punkte-, Freispiel-, Umlaufkörper-Freilauf-, Spielzeit-, Spieleinsatz-Gewinn oder dergleichen sein. Weiterhin kann der Spieler das in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 entstehende Bild aus beleuchteten Anzeigefeldern jederzeit durch Betätigung einer Taste 24 annehmen, wodurch dann das Bild gelöscht wird. Der Gewinn ist umso höher, je schwieriger das in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 entstehende Bild zu erzielen ist, d. h. beim Vorliegen einer Beleuchtung sämtlicher den Maximalgewinn darstellender Anzeigeelemente 18 der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 wird der Höchstgewinn gegeben. Im übrigen läßt sich auf diese Weise auch ein Auffüllen der Risikoleitern der Risiko-Spieleinrichtungen von unten nach oben durch beleuchtete Anzeigeelemente 18 realisieren, wobei dann in Abhängigkeit von der erreichten Höhe der Auffüllung der Risikoleiter ein unterschiedlicher Gewinn gegeben werden kann. Die Art und Höhe des erzielten Gewinns kann in einer Multifunktionsanzeige 25 dargestellt werden.

Bei der in Fig. 2 dargestellten Ausführungsform des Unterhaltungsgerätes befinden sich rechts und links neben der Symbol-Spieleinrichtung 1 jeweils zwei nebeneinanderliegende Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen 16 in Form von Risiko-Spieleinrichtungen 17. Die Anzeigeelemente 18 der beiden linken Risiko-Spieleinrichtungen 17 sind jeweils gleich im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit den Anzahlen der Sonderspielgewinne belegt, während die Anzeigeelemente 18 der beiden rechten Risiko-Spieleinrichtungen 17 jeweils gleich in steigender Reihenfolge mit Anzahlen an Freispielgewinnen belegt sind. Die Anzeigeelemente 18 der beiden rechten Risiko-Spieleinrichtungen 17 sind ineinander verschachtelt angeordnet, was durch die Linie 26 angedeutet ist, d. h. die durch die Linie 26 markierten Anzeigefelder 18 gehören zu der einen Risiko-Spieleinrichtung 17, während die andere Risiko-Spieleinrichtung 17 die nicht durch eine Linie markierten Anzeigefelder umfaßt.

Die beiden linken und die beiden rechten Risiko-

Spieleinrichtungen sind jeweils parallel geschaltet und umfassen demnach jeweils eine Doppelleiter 27 gleichen Inhalts. Beim Riskieren läuft die Doppelleiter 27 parallel nach oben, wobei vorab rechnergesteuert oder tastengesteuert bestimmt wurde, in welcher der Risiko-Spieleinrichtungen 17 das eigentliche Risikospiel abläuft, während die nicht benutzte Risiko-Spieleinrichtung eine Monitorfunktion hat, d. h. das erreichte Anzeigeelement wird mitangezeigt und bleibt auch beleuchtet stehen. Der Spieler kann im Verlauf des Riskierens jederzeit die Risiko-Spieleinrichtungen 17, d. h. die Leitern der Doppelleiter 27, wechseln, und zwar solange, bis er entweder den erreichten Gewinn durch Betätigung der Taste 23 übernimmt oder das Totalverlust-Anzeigeelement 20 erleuchtet bleibt. Der zuletzt gespielte Risikoweg wird in der Steuereinheit gespeichert und kann vom Spieler durch gleichzeitiges Betätigen der beiden, zu der Doppelleiter 27 gehörenden Risikotasten 21 in der Folgezeit abgerufen werden. Des weiteren kann der Spieler durch Betätigen der Multifunktionstaste 7 nach Beendigung des Risikospiels den möglicherweise weitergelaufenen Weg des Risikospiels in der Risiko-Spieleinrichtung 17 abrufen.

Die Erfindung ist nicht auf das dargestellte und beschriebene Ausführungsbeispiel beschränkt. Sie umfaßt auch alle fachmännischen Abwandlungen und Weiterbildungen sowie Teil- und/oder Unterkombinationen der beschriebenen und/oder dargestellten Merkmale und Maßnahmen.

Patentansprüche

1. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung, die auf Umlaufkörpern hinter zugehörigen Ablesefenstern eine über Gewinn oder Verlust entscheidende, von einem Zufallsgenerator einer rechnergesteuerten Steuereinheit bestimmte Symbolkombination anzeigt, und mit mindestens zwei, jeweils aus mehreren gewinnindividuellen beleuchteten Anzeigeelementen bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, in denen ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichter Gewinn ausspielbar ist, dadurch gekennzeichnet, daß der in der Symbol-Spieleinrichtung (1) erzielte Gewinn tastengesteuert wahlweise in eine der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) übertragbar ist.
2. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß bei erfolgreicher Ausspielung des in der Symbol-Spieleinrichtung (1) erzielten Gewinns in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) der in dieser erreichte Gewinn tastengesteuert in eine andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) übertragbar ist.
3. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach den Ansprüchen 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, daß nach der Übertragung eines Gewinns aus einer Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) in eine andere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) und anschließend erfolgreicher Ausspielung der erzielte Gewinn wieder tastengesteuert in eine weitere Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) übertragbar ist.
4. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die aufgrund der Ausspielung in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen mit Erfolg erreichten, beleuchteten Anzeigeelemente (18) erhalten bleiben, wobei das sich daraus ergebende Bild entsprechend einem vorgegebenen Gewinnplan auswertbar ist.

5. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß das in den Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) entstehende Bild aus beleuchteten Anzeigeelementen jederzeit unter Beendigung der Ausspielung durch Betätigung einer zugeordneten Taste (24) annehmbar ist.
6. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß der den durch beleuchtete Anzeigeelemente (18) entstandenen Bildern der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) zugeordnete Gewinnplan Geld-, Sonderspiele-, Punkte-, Freispiel-, Umlaufkörper-Freilauf-, Spielzeit-, Spieleinsatz-Gewinne oder dergleichen umfaßt.
7. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeigeelemente (18) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) mit Geld-, Sonderspiele-, Punkte-, und/oder Freispielgewinnen belegt sind.
8. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeigeelemente (18) jeder Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) nur mit Geld-, Sonderspiele-, Punkte- oder Freispielgewinnen belegt sind.
9. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) eine bei Einsatz eines bereits erzielten Gewinns diesen bei Verlustgefahr erhöhenden Risiko-Spieleinrichtung (17) mit mehreren, eine Anzeigeleiter bildenden gewinnindividuellen Anzeigeelementen (18), einem Totalverlust-Anzeigeelement (20) und einer Risikotaste (21) ist.
10. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß die Ausspielung in der Risiko-Spieleinrichtung (17) nacheinander von Stufe zu Stufe erfolgt, wobei die erreichten, beleuchtet bleibenden Anzeigeelemente (18) eine Lichtsäule bilden, deren Höhe nach einem vorgegebenen Gewinnplan auswertbar ist.
11. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 10, dadurch gekennzeichnet, daß bei zwei nebeneinanderliegenden Risiko-Spieleinrichtungen (17) die Ausspielung zwischen zwei gegenüberliegenden Anzeigeelementen der Anzeigeleitern stattfindet.
12. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (16) eine Ausspielrichtung (19) mit einem Ausspieltableau aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen (18) umfaßt.
13. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 12, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens zwei Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen (16) als parallel geschaltete, gleichzeitig in Tätigkeit setzbare Risiko-Spieleinrichtungen (17) mit übereinstimmenden gewinnindividuellen Anzeigeelementen (18) ausgebildet sind, wobei in der einen Risiko-Spieleinrichtung (17) das eigentliche Risikospiel abläuft und die andere Risiko-Spieleinrichtung (17) eine Anzeigefunktion übernimmt, bei der das erreichte Anzeigeelement (18) beleuchtet stehenbleibt.
14. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach Anspruch 13, dadurch gekennzeichnet, daß tastengesteuert oder rechnergesteuert bestimmt wird, in

welcher der beiden identischen Risiko-Spieleinrichtungen (17) das tatsächliche Risikospiel stattfindet.

15. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach Anspruch 13 oder 14, dadurch gekennzeichnet, daß während des Betriebes der beiden identischen Risiko-Spieleinrichtungen (17) jederzeit tastengesteuert das eigentliche Risikospiel von der einen in die andere Risiko-Spieleinrichtung (17) gewechselt werden kann. 5

16. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 13 bis 15, dadurch gekennzeichnet, daß der Weg des zuletzt durchgeführten Risikospiels in der Steuereinheit gespeichert bleibt und in der Folgezeit tastengesteuert abrufbar ist. 10

17. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach Anspruch 16, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeige des zuletzt durchgeführten Risikospiels durch gleichzeitige Betätigung der den Risiko-Spieleinrichtungen (17) zugeordneten Risikotasten (21) erfolgt. 15 20

18. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 17, dadurch gekennzeichnet, daß nach Beendigung des Risikospiels tastengesteuert der möglicherweise weitergelaufene Weg des Risikospiels in der Risiko-Spieleinrichtung (17) darstellbar ist. 25

19. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 13 bis 18, dadurch gekennzeichnet, daß die Anzeigeelemente (18) der beiden identischen Risiko-Spieleinrichtungen (17) in einander verschachtelt sind. 30

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

35

40

45

50

55

60

65

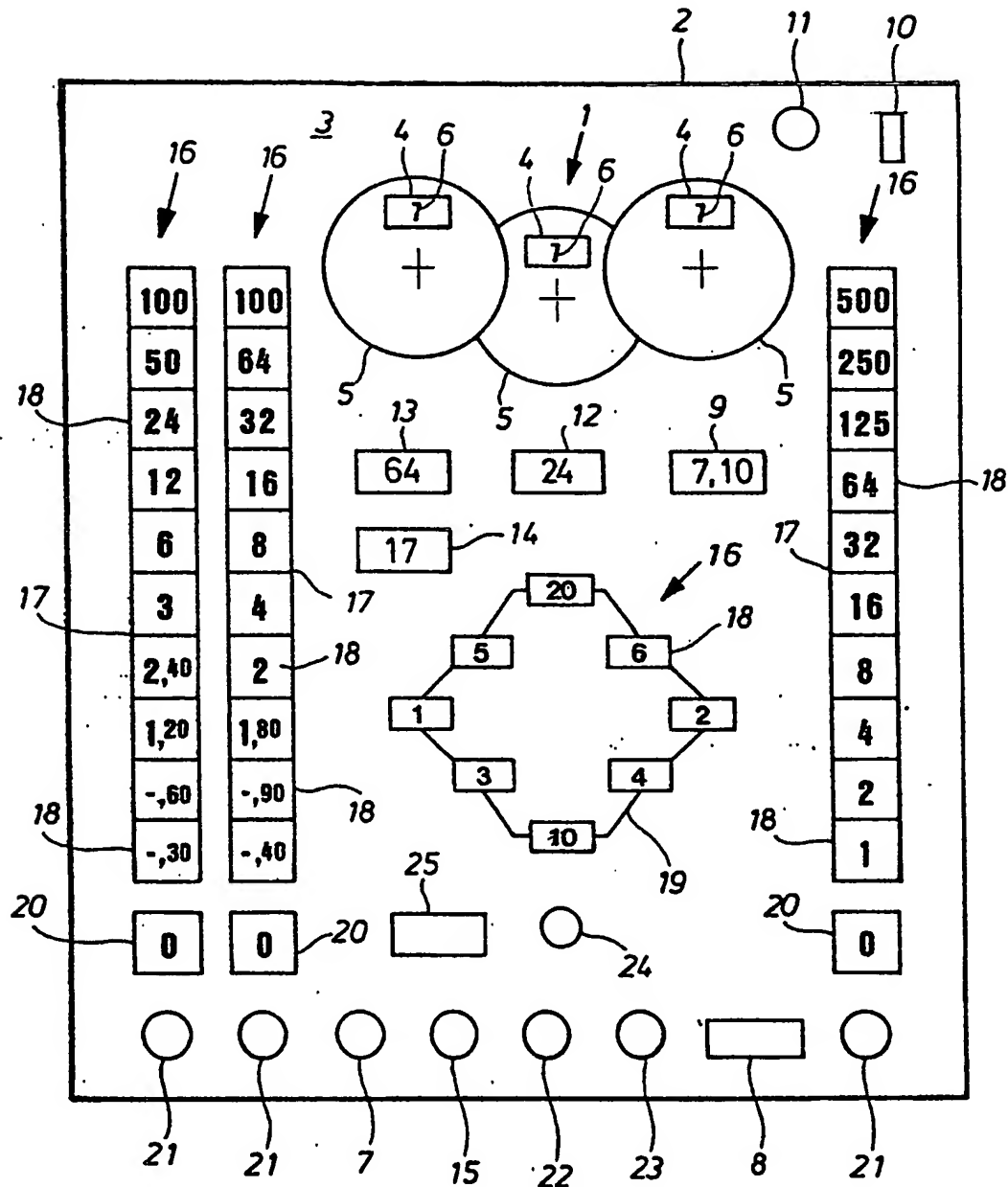


Fig. 1

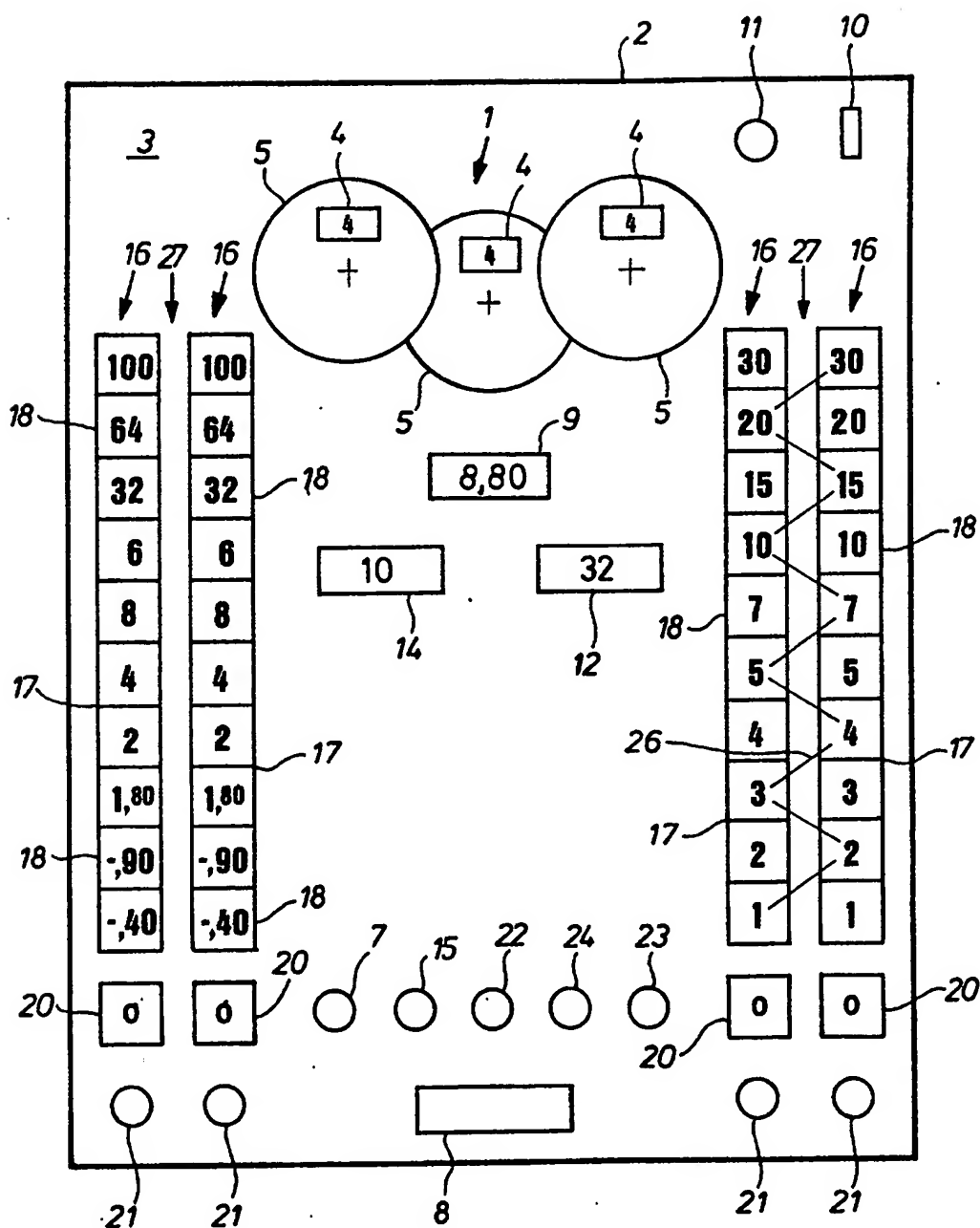


Fig. 2